Club Nintendo®

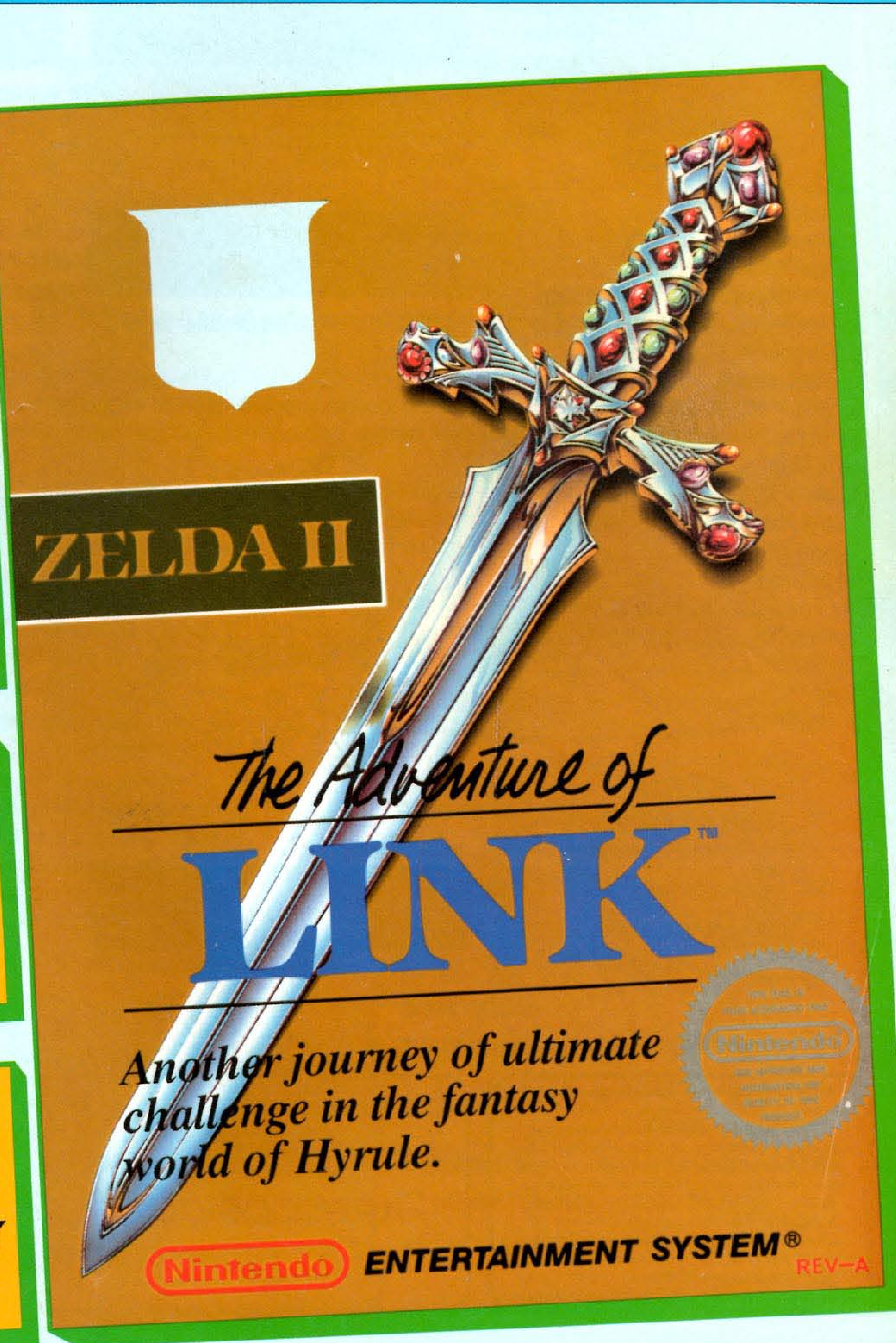
Volumen 2 - 1990 Número 2

ZELDA II
¡Ya está aquí!

TRUCOS Y MAS TRUCOS
Revelamos algunos secretos de Robowarrior

INFORME SECRETO
¡Nuevos y emocionantes lanzamientos!

MAS
Informe sobre los joysticks NES MAX y NES Advantage



Tu Lista de Juegos

A continuación te ofrecemos una lista de juegos disponibles para tu CONSOLA NINTENDO.

SERIE AVENTURAS

- Goonies II™
- Legend of Zelda™
- Metal Gear™
- Robowarrior
- Rygar
- Simon's Quest
- Super Mario Bros. 2™
- Wizards & Warriors™

SERIE ACCION

- Alpha Mission™
- Castlevania™
- Galaga™
- Ghosts 'n Goblins™
- Gradius™
- Ice Climber™
- Ikari Warriors™
- Kung Fu™
- Life Force™
- Mega Man™
- Pinball™
- Rush'n Attack™
- Section Z™
- Solomon's Key
- Star Force
- Tiger Heli™
- Top Gun™
- Trojan™
- Xevious™

SERIE PISTOLA

- Gumshoe®
- Hogan's Alley™
- Wild Gunman™
- To The Earth

SERIE PROGRAMABLE

- Excitebike™
- Mach Rider™
- Wrecking Crew™

SERIE CLASICOS ARCADE

No está a la venta en España por el momento.



SERIE ROBOT

No está a la venta en España por el momento.

SERIE DEPORTES

- Double Dribble™
- Golf
- Mike Tyson's Punch-Out!!™
- Pro Wrestling™
- Rad Racer™
- R.C. Pro Am™
- Soccer
- Tennis
- Track & Field II™

SERIE EDUCATIVA

No está a la venta en España por el momento.





Nintendo®

APDO. DE CORREOS 45080
28080 MADRID



HABLA SUPER MARIO

Indice

Estamos teniendo tal diluvio de nuevos cartuchos y futuros lanzamientos, que he tenido que retirar a Luigi temporalmente de su tarea de clasificar vuestras listas de juegos favoritos, para ponerle a probar y evaluar juegos. Tanto él como yo pensamos que los usuarios de Nintendo van a tener un serio reto en las próximas fechas. Los nuevos títulos incluyen temas para todos los gustos. Llegan el esperado Zelda II (The Adventure of Link), Rygar, y muchos más, algunos de los cuales son comentados en este número. Sin duda, la biblioteca de juegos Nintendo es ahora más poderosa que nunca. Por supuesto, en el próximo número seguiremos dando más detalles.

Para acompañar a estos juegos de alta calidad, se comentan también dos nuevos mandos, como son el NES MAX y el NES Advantage, que estarán disponibles en España en el futuro. Ambos añaden una nueva dimensión al mundo de Nintendo, permitiendo una acción más rápida y una mejor respuesta.

Otro nuevo accesorio es el mando a distancia Acclaim Remote Controller. Una pequeña maravilla en la que los cables han sido sustituídos por un sistema de rayos infra-rojos. Su grado de respuesta es excelente, y además incluye otras prestaciones que te sorprenderán.

La conocida compañía Ocean Software pronto comenzará a producir juegos para la consola. Su reconocido prestigio en la creación de juegos de alta calidad nos hace esperar nuevos y espectaculares lanzamientos para el futuro.

Seguid enviando cartas como hasta ahora, pues disfruto mucho leyéndolas y seleccionando las que se van a publicar. ¡Ah! Y no olvidéis la lista de vuestros cinco juegos favoritos para Luigi. El está deseando crear una sección fija con ellas.

Presidente	Super Mario
Editor	Mark Smith
Fotografía	Dennis Hemmings
Art	Catalyst Publishing Nintendo Co.Ltd.
Composición e impresión	Catalyst Publishing Stratford-Upon-Avon England
Dirección de CLUB NINTENDO en España	Apdo. de Correos 45080 28080 MADRID



EL PODER EN LA PUNTA DE TUS DEDOS

Como todos sabemos, el NES (Nintendo Entertainment System) es el sistema de videojuegos más vendido del mundo, con millones de usuarios que disfrutan con los mejores juegos del mercado. Sin duda, la consola número 1 merece los mejores mandos de control para sus juegos. Con esta idea, Nintendo presentará en el futuro dos nuevos mandos disponibles que te ofrecerán lo mejor para tí y para tu consola.

NES ADVANTAGE PRESTACIONES:

- **Movimiento ralentizado**
- **Botones Select, Start, A y B**
- **Mando con "stick" tradicional**
- **Fuego-Turbo con varias velocidades**

Sin duda, el mando NES Advantage tendrá una favorable acogida entre los usuarios cuando sea presentado. Tiene un robusto diseño y un buen número de nuevas prestaciones, entre las que destaca la acción ralentizada. Si tu juego te resulta demasiado trepidante, con sólo pulsar un botón podrás jugar a una velocidad menor. Esta opción sólo funciona con los juegos que vienen preparados para dar esta facilidad. Consulta la lista de la izquierda para ver cuáles permiten aprovechar la opción de movimiento ralentizado.

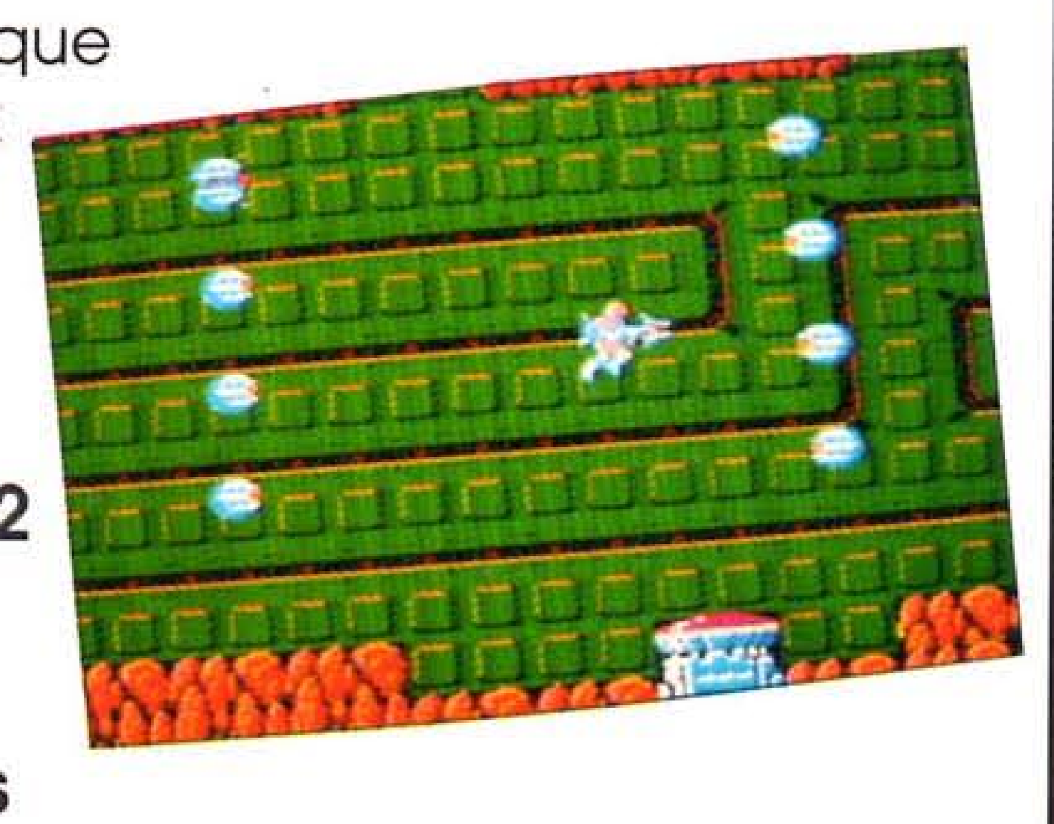
El mando Advantage también usa un "stick" convencional en vez de un bloque plano, lo cual le hace parecerse más a las máquinas "arcade". Esto es especialmente útil con algunos juegos, ya que da una mayor respuesta y fácil acceso a todas direcciones.

Finalmente, están los botones "turbo". Pulsando uno de ellos, puedes conseguir "fuego rápido", lo que te permite disparar continuamente con tu nave, o batir todos los récords con tu atleta. Hay dos botones cerca de la parte superior que te permiten cambiar la velocidad del fuego turbo.

NOTA: *NES Advantage no está aún disponible es España.*

JUEGOS CON "ADVANTAGE" †

Estos son los juegos que mejor le van al joystick Advantage...



1 Track & Field II
2 Super Mario Bros. 2
3 Section Z
4 Castlevania
5 Wizards & Warriors

NES MAX PRESTACIONES:

- ✷ **Control giratorio Cycloid de 360 grados**
- ✷ **Botones Start, Select, A y B**
- ✷ **Botones de Fuego Turbo**

Con el innovador mando Cycloid del NES MAX, descubrirás un nuevo estilo de control. A diferencia de los mandos de control de Nintendo y del NES Advantage, Cycloid gira 360 grados en todas direcciones, lo que te permite conseguir cualquier ángulo fácilmente. Aquellos que disfrutan usando los mandos tradicionales podrán adaptarse al Cycloid sin muchos problemas, y pronto descubrirán que tiene la mejor capacidad de respuesta que jamás hayan experimentado.

JUEGOS CON "MAX" †

Los siguientes juegos son aún mejores si los juegas con MAX...



1. **Life Force**
2. **Gunsmoke**
3. **Cobra Triangle**
4. **R.C. Pro-Am**
5. **Track & Field II**

Aunque el NES MAX no tiene la velocidad turbo regulable, el fuego rápido es fácil de usar con tanta efectividad como en el Advantage. También debes tener muy en cuenta el avanzado diseño de este modelo, y su eficaz e innovador sistema.

NOTA: *NES MAX aún no está disponible en España.*

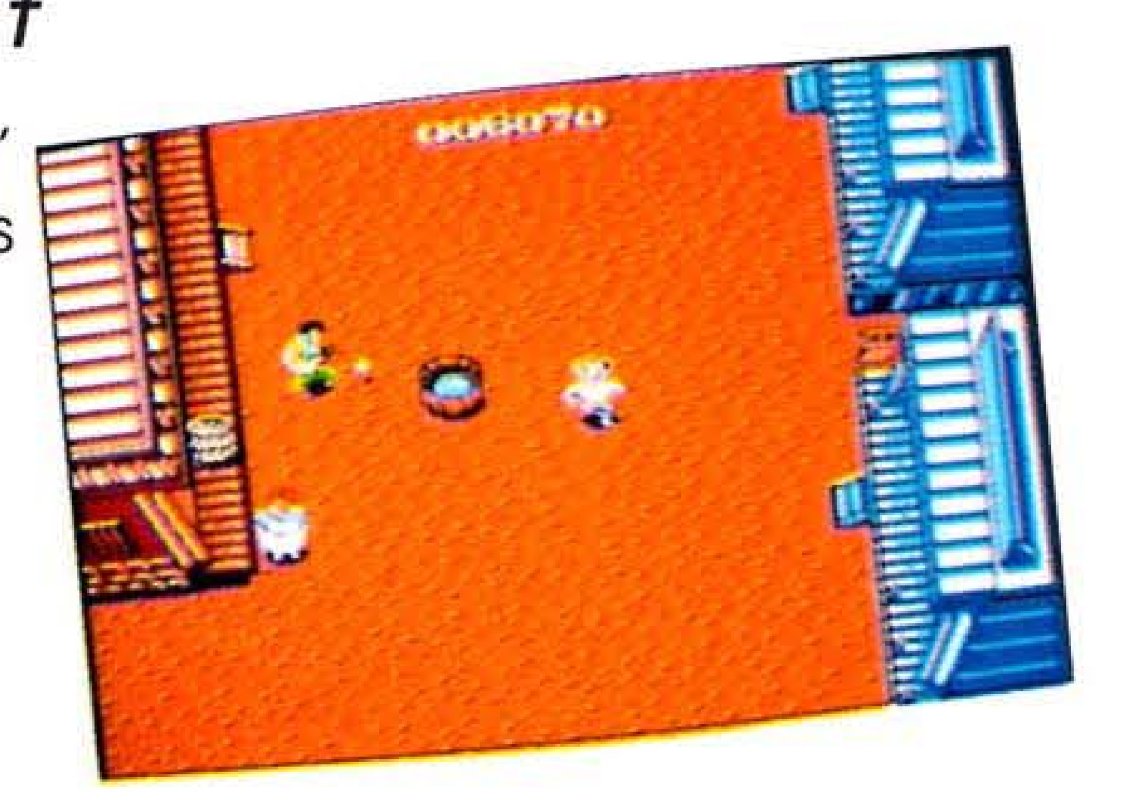
† NOTA: Esta es una selección de los numerosos juegos que permiten usar la mencionada opción.

JUEGOS PREPARADOS PARA LA OPCION DE MOVIMIENTO RALENTIZADO †

1. **Gunsmoke**
2. **Section Z**
3. **Life Force**
4. **Gradius**
5. **Ikari Warriors**

TURBO JUEGOS †

La opción de fuego "turbo" te será muy útil en los siguientes juegos...



1. **Track & Field II**
2. **Gunsmoke**
3. **Section Z**
4. **Life Force**
5. **Tiger Heli**

NES - Lo Mejor que Puedes Conseguir

LEE TREVINO'S Fighting Golf

Prepárate para entrar en algunos de los mejores campos de golf del mundo, con los mejores video-golfistas de la Historia. Maravíllate con los poderosos golpes de Jumbo y la depurada técnica de Chosuke, pero no te confíes, pues si quieres ganar a tus competidores vas a necesitar dominar muy bien el juego.



Estos son los golfistas...



Super Mex

Este golfista es realmente bueno en casi todo. Por ello, se convertirá en uno de tus oponentes más duros.

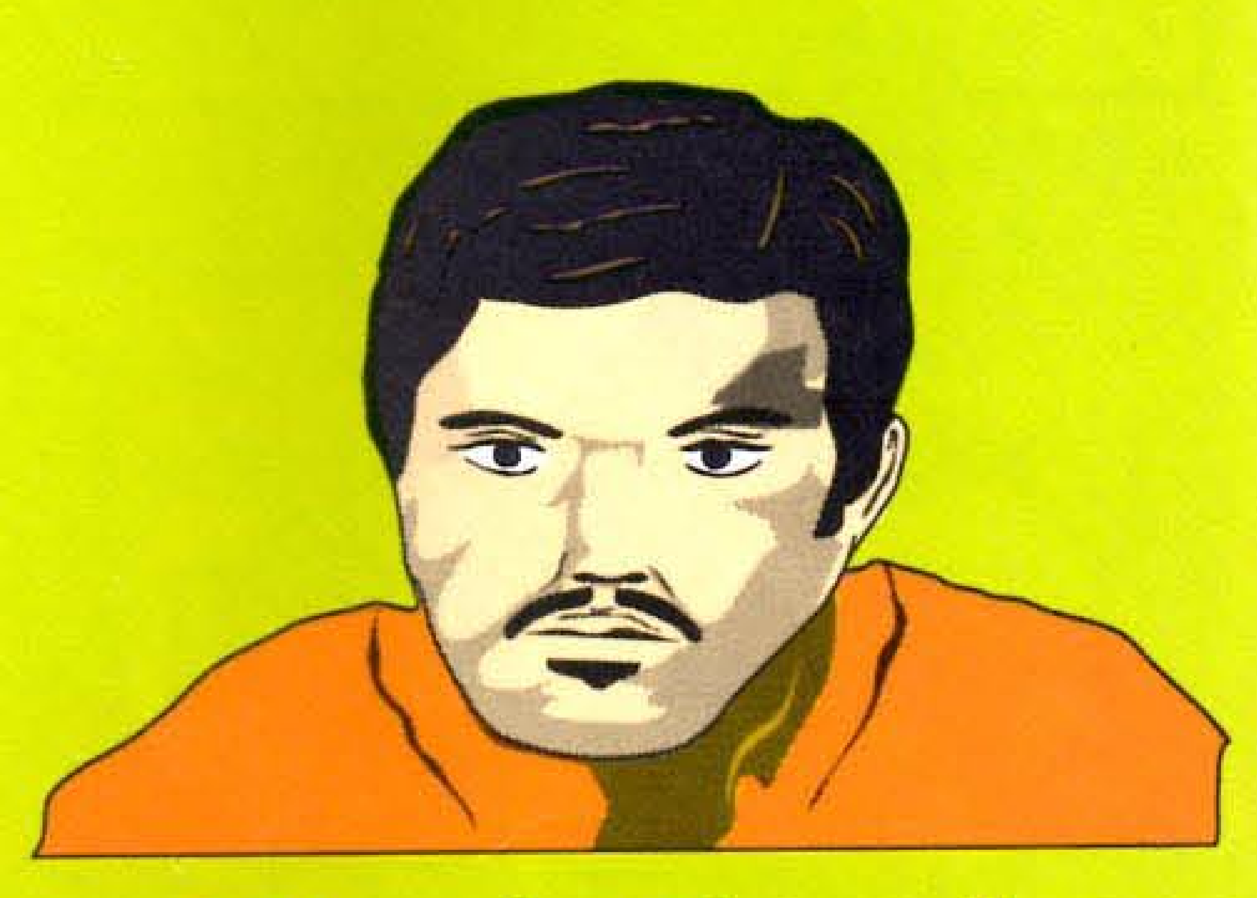


Pretty Amy

Amy es todavía un poco novata comparada con los demás, de modo que su giro de cintura es lento y su golpe menos potente. No obstante, tampoco es un enemigo pequeño, ya que posee un extraordinario control sobre sus lanzamientos, y su puntería es finísima.

Big Jumbo

Este tipo sólo tiene un fallo: su falta de auto-disciplina en el control de sus golpes. Lo que más le gusta es aplastar literalmente la bola. Tendrás que ser muy hábil si quieres usarlo como tu golfista.



Miracle Chosuke

Este jugador japonés no es tan potente como el anterior, pero su puntería y precisión son inigualables. Sus golpes milagrosos te harán pensar que controla la trayectoria de la bola con la mente.



Selecciona tu juego

Antes de elegir tu personaje, debes indicar qué tipo de juego y que tipo de campos prefieres. Se te permite ensayar tu "T-Shot", lo cual es muy recomendable, o tomar parte en un partido a 18 hoyos contra un máximo de cuatro jugadores. No obstante, la mejor variante de juego es la "Nassau", que te deja seleccionar nueve hoyos de los dos campos, y jugar con un sistema de puntos.



Jugando un Partido de Fighting Golf



Los espectadores están en silencio cuando Trevino y Amy estudian el primer hoyo. Superficie accidentada, unos pocos "bunkers" y una estrecha y larga calle constituyen la mayor parte del terreno. Aunque los golfistas no pueden memorizar todos los detalles del recorrido, ya han planeado sus golpes y decidido qué palos van a usar.



Trevino juega el primer golpe: comprueba el viento, que está tan en silencio como el público, coloca la bola, y coge el palo de madera número 1. Hace el giro de cintura atrás (botón A), y toma el máximo impulso de fuerza (parar el puntero al final de la barra), directo hacia adelante (parar el puntero en la flecha). Los espectadores aplauden al comprobar que Trevino ha superado el primer "bunker", colocando la bola en el centro de la calle.



Amy realiza un golpe muy diferente, curvando la bola sobre la calle (pulsa el botón A después de seleccionar la fuerza del golpe antes o después de la flecha, dependiendo de la forma en que quieras curvar la trayectoria). Tanto Amy como Trevino consiguen llegar al green en su primer golpe.

Ahora, Trevino tiene que hacer frente a un ligero viento y a un poco de pendiente. Apunta un poco a la izquierda de la bandera, suponiendo que la pendiente y el viento desviarán la bola hacia el hoyo. El golpe es bueno, y la bola entra limpiamente, demostrando la gran talla de este jugador, que celebra el "birdie" obtenido levantando el brazo, antes de marcharse a la siguiente calle.

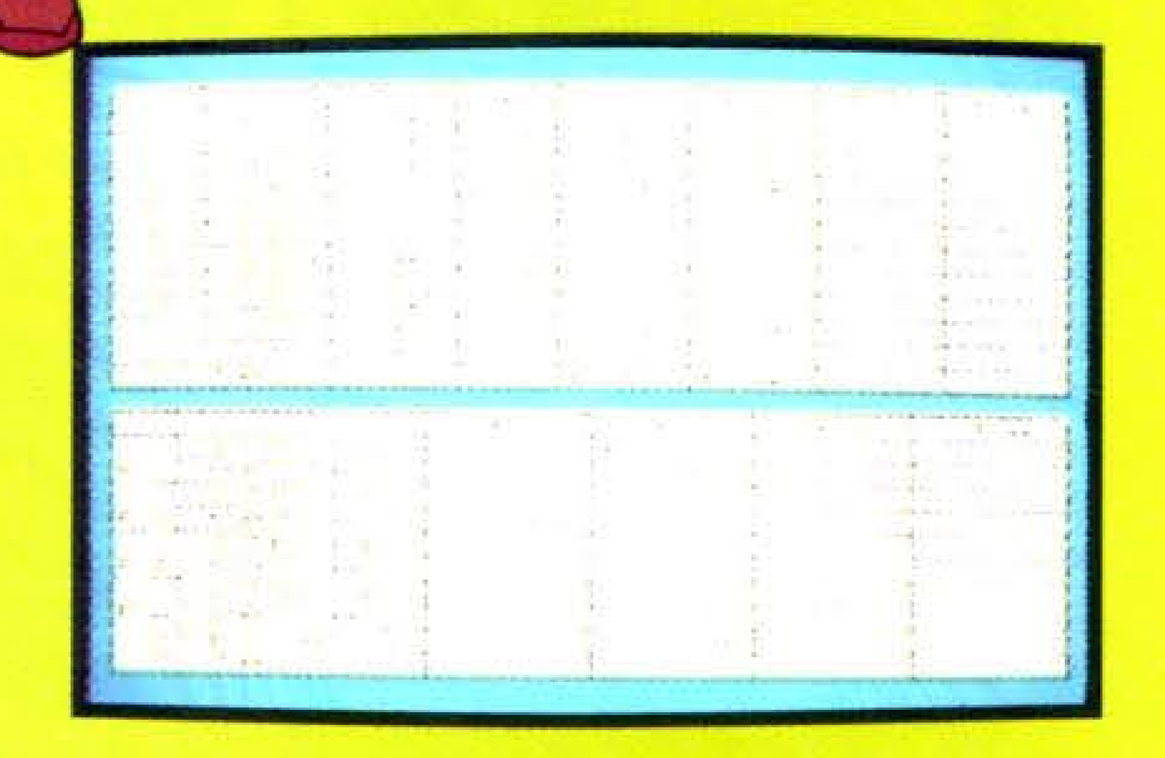
El golpe de Amy no es tan bueno como el de Trevino, ya que ha calculado la fuerza necesaria en exceso, y la pendiente ha desviado la bola lejos del hoyo. Sin embargo, el siguiente golpe es bueno, y esto le permite puntuar un "par". No muy descorazonada, pone rumbo al segundo hoyo.

Las Mini-Competiciones



En la modalidad Nassau, puedes ganar más puntos venciendo en las dos mini-competiciones, o mediante un "hoyo-en-hoyo". Necesitarás practicar bastante para ser capaz de ganar el concurso "Cerca del Hoyo", mientras que el "Disparo más largo" depende un poco más de la habilidad previa del jugador.

La Tabla de Puntuación



Puedes comprobar el estado actual del juego pulsando el botón Start durante la partida, y echando un vistazo a la tabla de puntuación. Arriba se muestra el número de golpes, mientras que los puntos obtenidos en la modalidad Nassau se muestran abajo.

RYGAR



RYGAR - EL GUERRERO LEGENDARIO

El cruel Rey Ligar ha atacado la pacífica tierra de Argool, un lugar sagrado creado por los Dioses Indora, y la ha sumido en el caos. Un mal día Ligar decidió fundar en Argool un nuevo reinado del terror, eliminando la "Puerta de la Paz", el símbolo sagrado de los Dioses.

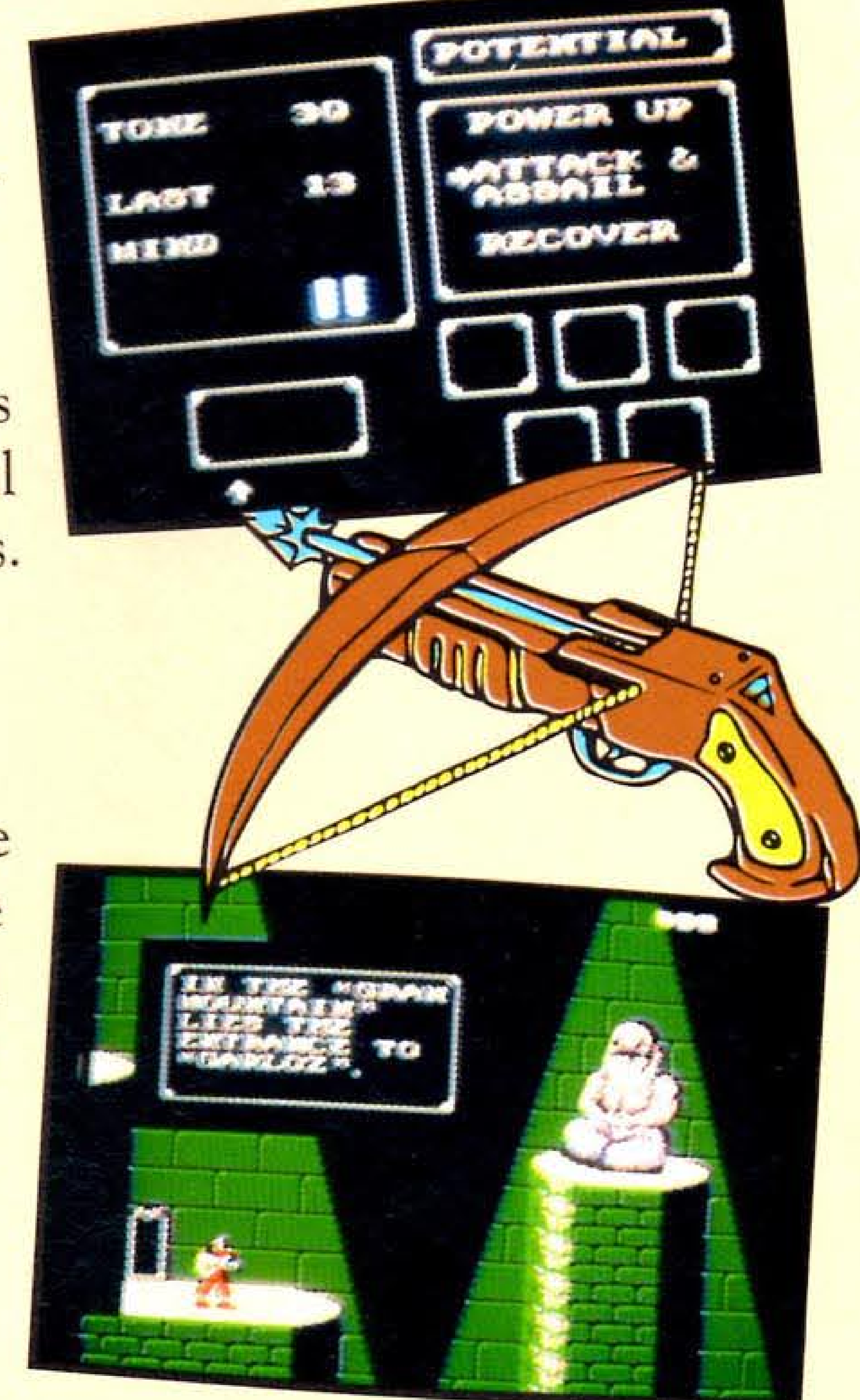
Las gentes de Argool se enfrentaban a días de desesperación. Sus sacerdotes comenzaron a lanzar plegarias, tratando de buscar la salvación para su pueblo. Y sin que ellos lo supieran, esas plegarias llegaron hasta la lejana tierra de Algosu, donde fueron contestadas por Rygar, un bravo guerrero que regresó de la muerte para traer la paz a Argool. ¡Une tus fuerzas a las de Rygar y ayúdale a derrotar a los ejércitos del mal!



PODERES DE LOS DIOSES

Después de haber sido resucitado por los dioses, a Rygar no le sorprendió que éstos le hubiesen dado también poderes. Su agilidad y velocidad con su arma, el "Diskarmer", es igualada por muy pocos mortales, y además es capaz de correr largas distancias sin cansarse. Rygar también tiene la habilidad de conjurar un hechizo entre tres disponibles, que le permiten lanzar cuerdas, tener mayor poder de ataque, y recuperar energía perdida.

Para activar uno de estos poderes, necesitas recoger ciertas cápsulas, y hacer la selección en una sub-pantalla, la cual muestra los objetos encontrados y el nivel de energía que tienes.



LOS DIOSES INDORA

Hay cinco Dioses Indora en el juego, cada uno de los cuales te dará un objeto diferente. A su vez, cada objeto te permite acceder a una fase distinta. Por ejemplo, no puedes alcanzar la Torre de Garba sin la ballesta, y necesitarás la polea para llegar al Palacio de Dorago.

Hay muchos otros dioses en el juego que te darán ayuda y consejos. Anota todo lo que te digan, pues esa información te resultará muy valiosa.

EL VIAJE A TRAVÉS DE GARLOZ

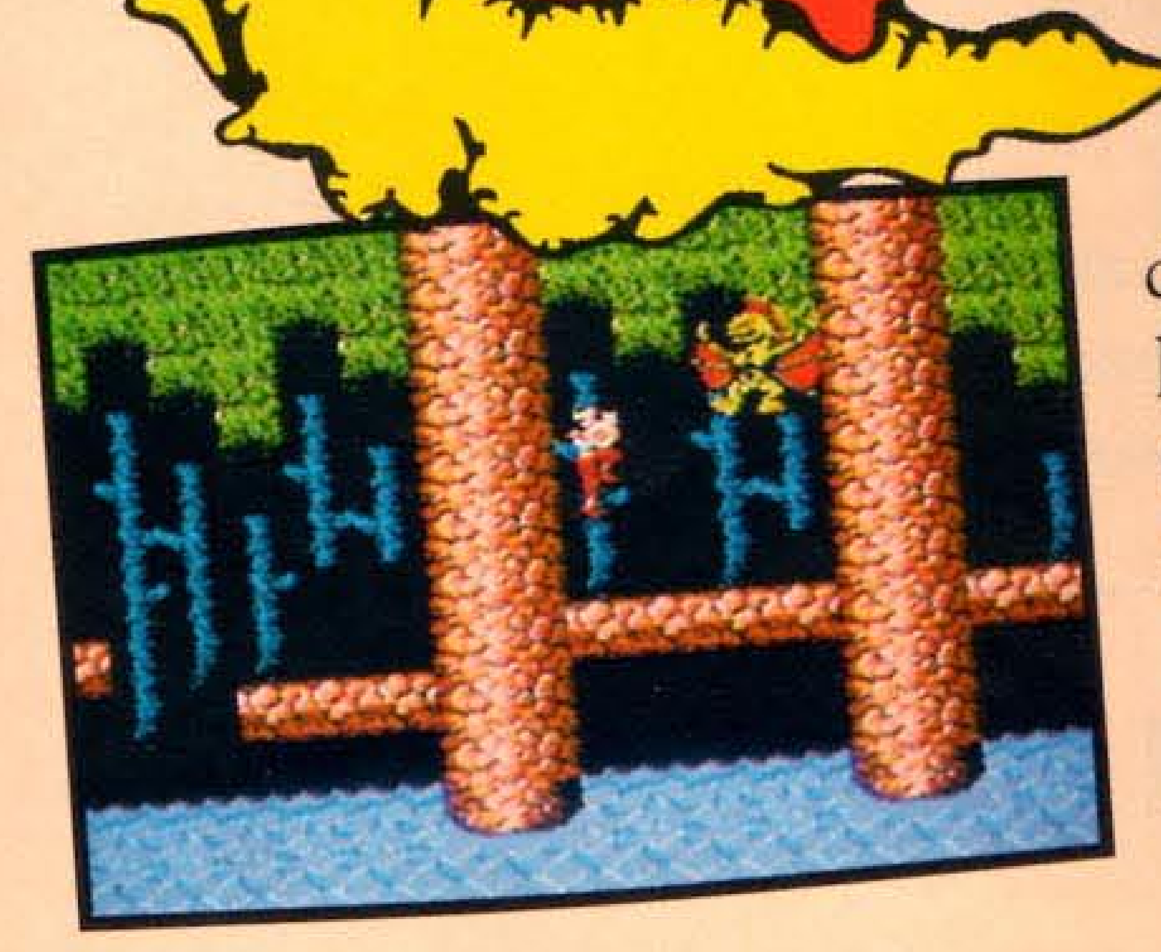
Garloz es un gran territorio dentro de Argool, que esconde numerosos y oscuros misterios. Para llegar a él, primero debes abrirte camino a través de la Gran Montaña y encontrar la puerta que conduce a Garloz. ¿Te ayudará alguno de los dioses?





Una vez que estés de Garloz, debes recorrer cuatro diferentes regiones, derrotando a las tropas del Rey a medida que avanzas. Algunas de estas regiones esconden un objeto importante que debes recoger para continuar la aventura.

Al final de cada región, te encontrarás cara a cara con uno de los más fieros esbirros del Rey. No es una mala idea usar tu poder "assail and attack" contra estos monstruos, pues de lo contrario serás el aperitivo de su próxima comida.





Una vez que has superado las numerosas trampas y fosos de Garloz, y has cogido todas las armas, debes volver a la Gran Montaña y la Torre de Garba, donde está escondida la Flauta de Pegaso. Necesitarás dicha flauta para acceder a la parte final del juego.

EL CONFLICTO FINAL

Algo incluso más terrorífico que todo lo anterior aguarda a Rygar al final del juego. El tendrá que recurrir a todos sus poderes y experiencias para derrotar al último guardián, y devolver así la paz a Argool. ¿Lo conseguirá? ¡Sólo podrá hacerlo con tu ayuda!



LA LEYENDA CO

Incluso después de la épica batalla co de Hyrule sigue sumida en el caos. La despertar a la Princesa Zelda, que profundo sueño provocado por un pode esta forma podrá volver la paz que e pueblo antes de la llegada de Ganon.

Link, el legendario héroe, ha sido elegido por el destino para luchar por Hyrule o morir en el intento. Necesitará para ello devolver los seis cristales preciosos a sus seis estatuas de piedra originales, que se encuentran profundamente escondidas en grandes palacios. Si consigue hacerlo, entonces podrá entrar en el séptimo y último palacio para derrotar a la criatura que hechizó a la Princesa.

¿Quién es esta criatura? ¿Podrá Link enfrentarse al reto una segunda vez? La influencia de Ganon es todavía fuerte, y algunas de sus criaturas creen que él volverá algún día. ¿Te atreves a participar en la aventura?

LA BIENVENIDA AL HÉROE

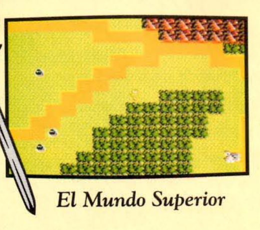


Link ha crecido mucho desde que derrotara a Ganon en **"The Legend of Zelda"**. Es más alto, más fuerte y más apuesto que antes, y está desando salvar a la princesa. Además, esta vez no sólo tiene una espada como arma, sino también la capacidad de lanzar poderosos conjuros. De todos modos, tendrá que buscar a las personas que le pueden enseñar a usarlos, y necesitará también aumentar su poder mágico para que sean eficaces.

Otro elemento importante en este nuevo Link es la experiencia. Hay tres atributos diferentes: combate, vida y magia. Cuando adquieras suficiente experiencia (derrotando a los monstruos), podrás aumentar el nivel de uno de estos atributos. La cantidad de experiencia que necesitas conseguir es más alta en cada nuevo nivel, llegando a 4000 en el nivel 8.

El efecto de cada atributo puede variar. Por ejemplo, cuanto mayor es tu nivel de combate, mayor daño haces al enemigo. Cuanto mayor la vida, menor daño te harán los monstruos, y cuanto mayor la magia, menos te costará lanzar hechizos. ¡Naturalmente, es una buena idea aumentar tus niveles lo antes posible!

LA PANTALLA DE JUEGO


El Mundo Superior

Hay tipos de pantalla principales en **"la Aventura de Link"**. Una es el mundo superior, que te permite explorar Hyrule. Tan pronto como encuentras un monstruo, o entras en una ciudad o un palacio, aparece la pantalla de acción, que te permite hablar con los lugareños, luchar contra las criaturas, o descubrir importantes objetos.

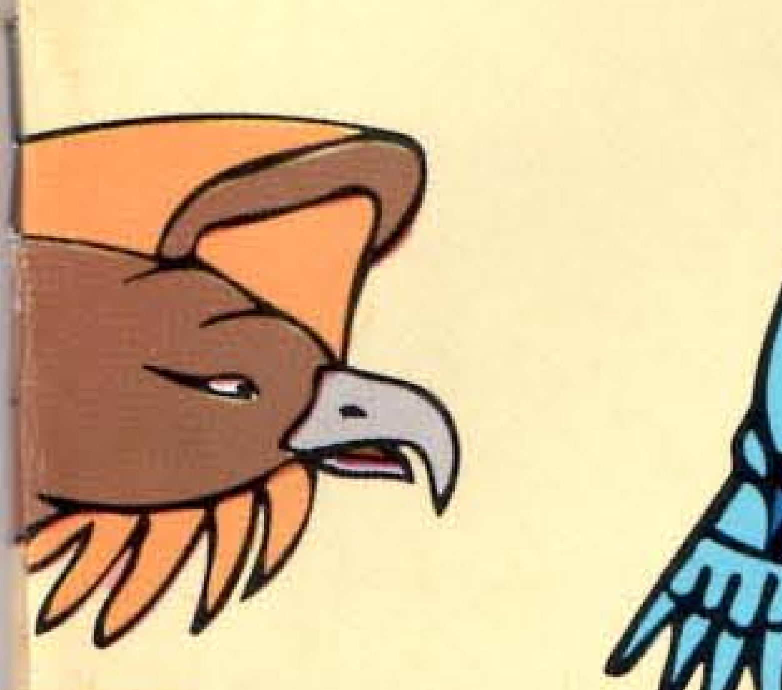
Pantalla de





NTINÚA

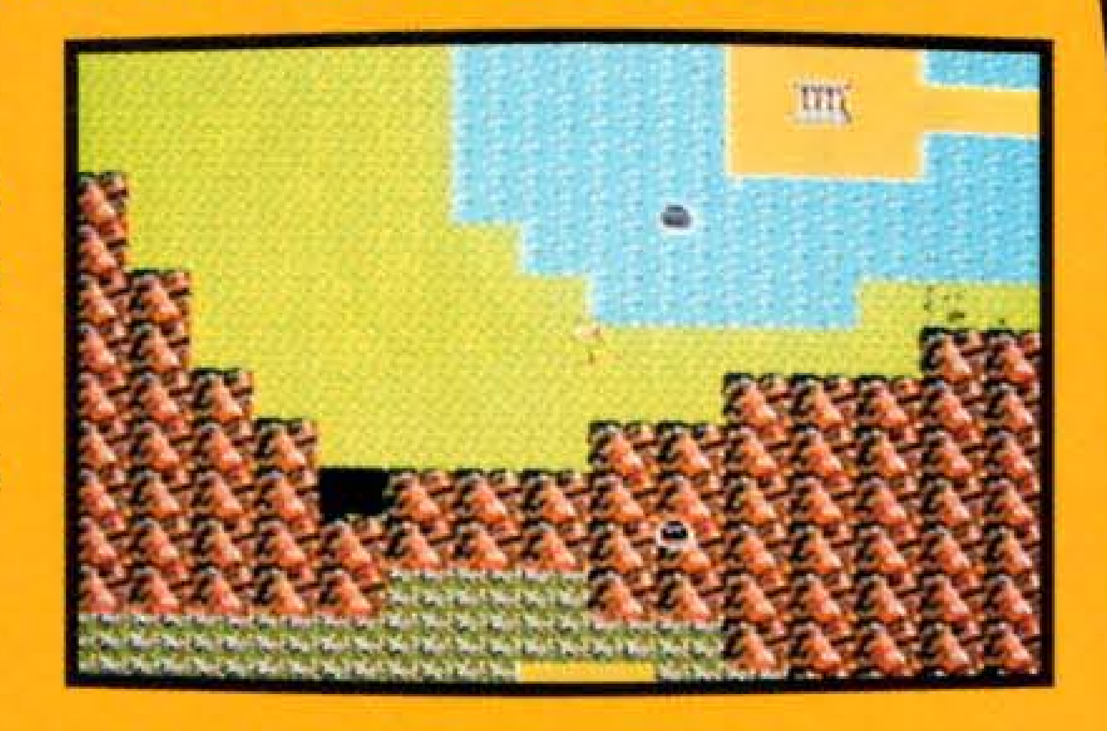
tra Ganon, la tierra única esperanza es stá sometida a un iso hechizo. Sólo de la había dado a su







EXPLORANDO HYRULE



Hyrule es más grande de lo que Link creía. Toda ella está literalmente cubierta de bosques, cuevas, pueblos, ríos y pantanos. Habrá que usar un mapa para no perderse.



Sin duda hay mucho que explorar en esta aventura. Tendrás que atravesar muchas cuevas para alcanzar las diferentes partes de Hyrule, así que disponte a combatir.

LOS PUEBLOS

La mayoría de los pueblos tienen gentes amistosas que están deseando hablarte y darte consejos. Algunos incluso te renovarán la energía y el poder mágico.

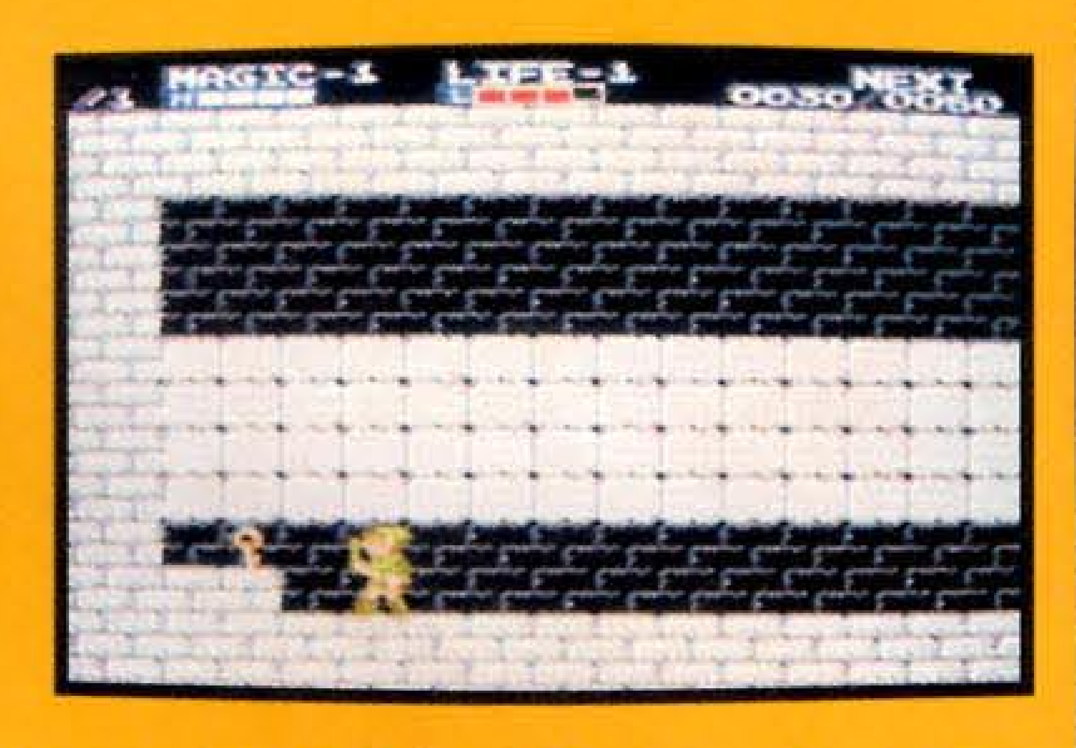


Ocasionalmente, puedes encontrar a un lugareño que necesita tu ayuda. Entonces, serás introducido en una mini-aventura, que, una vez terminada con éxito, te dará la opción de adquirir nuevos hechizos o habilidades de combate.

En los pueblos también tendrás que hacer frente a otros problemas, ya sea con la fuerza o con la inteligencia.

BUSCANDO LOS PALACIOS

La parte principal del juego consiste en devolver las piedras preciosas a sus estatuas originales, por lo que debes aprender pronto el emplazamiento de cada nuevo palacio. Cada uno de ellos está compuesto de un número determinado de pantallas, incluyendo puertas cerradas, fosas de lava, y criaturas diabólicas. Necesitarás abrirte camino hasta el guardián de la estatua para después derrotarle.

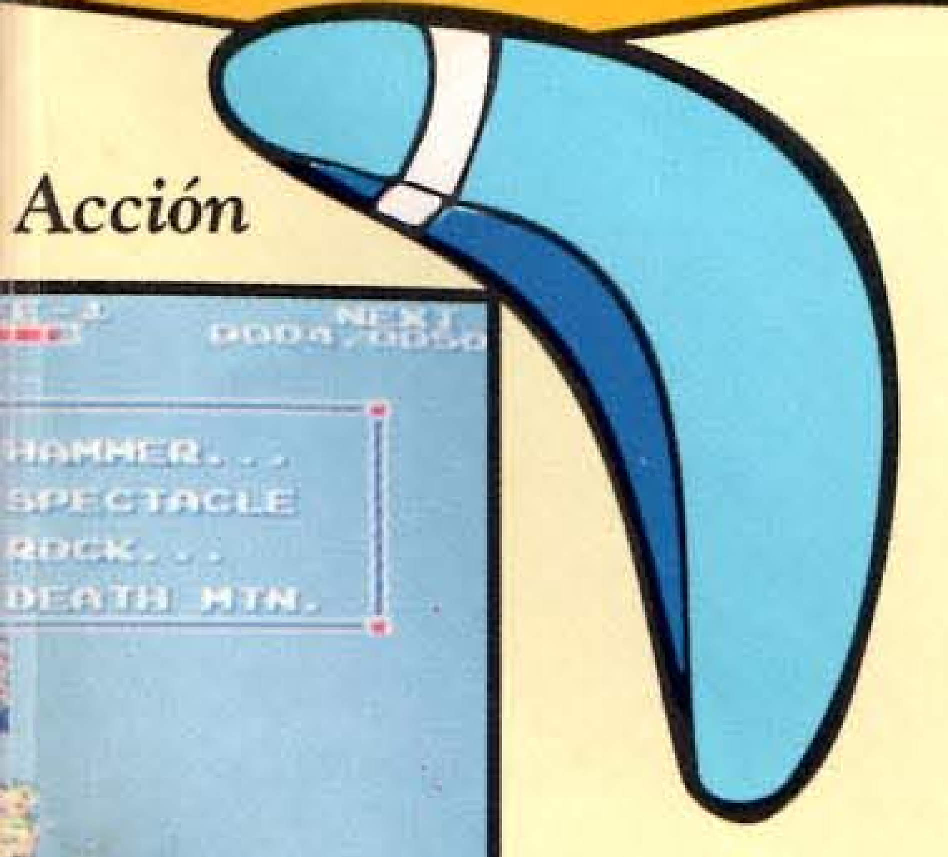




¡No te lo pierdas!

Normalmente, hay también un objeto importante que encontrar en los palacios. De nuevo, necesitarás hacer un mapa antes de salir. "The Adventure of Link" es un cartucho que pronto se convertirá en un clásico. El juego es tan adictivo, tan increíble, que se crea en él una atmósfera que te introduce totalmente en la aventura.





Acción

GRABANDO LA PARTIDA

"The Adventure of Link" puede grabar en memoria tu partida por cortesía de una pila instalada en el interior del cartucho. ¡No es necesario empezar con las manos vacías!



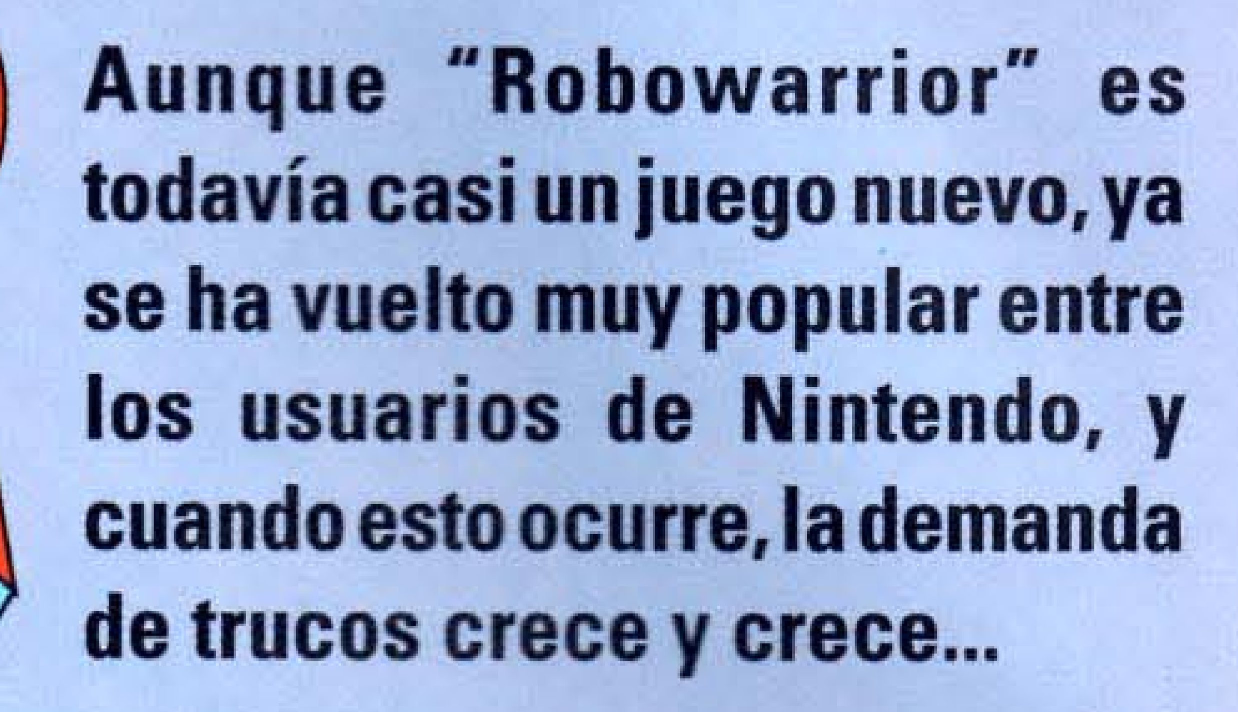
Trucos y mas Trucos





Aunque "Robowarrior" es todavía casi un juego nuevo, ya se ha vuelto muy popular entre los usuarios de Nintendo, y cuando esto ocurre, la demanda de trucos crece y crece...

En más de una ocasión te puede parecer que has llegado a un lugar sin salida, pero la verdad es que siempre podrás pasar cualquier obstáculo. En los cuatro primeros mundos, no hay camino bueno ni camino malo.



El primer gran obstáculo que te puedes encontrar es el muro del nivel 2-1. Para atravesarlo, debes poner bombas en el segundo bloque tres veces, como se muestra en la foto. Entonces, podrás seguir adelante.

Otro punto conflictivo es el nivel 2-2. Si llegas a un muro de cinco bloques en lo alto de la pantalla, tendrás que poner bombas en el tercer bloque un cierto número de veces para poder abrir un paso.



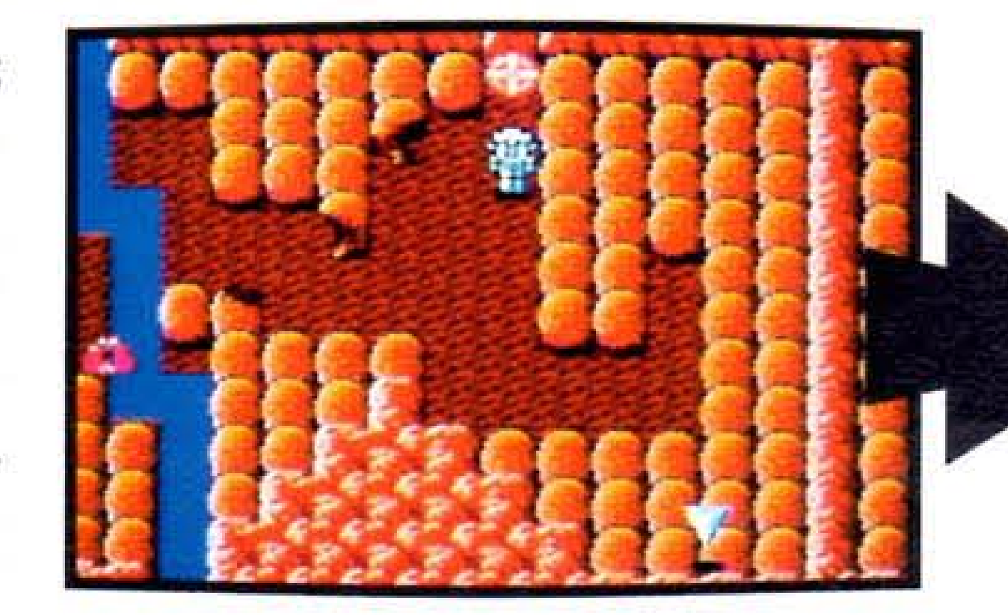
HABITACIONES SECRETAS

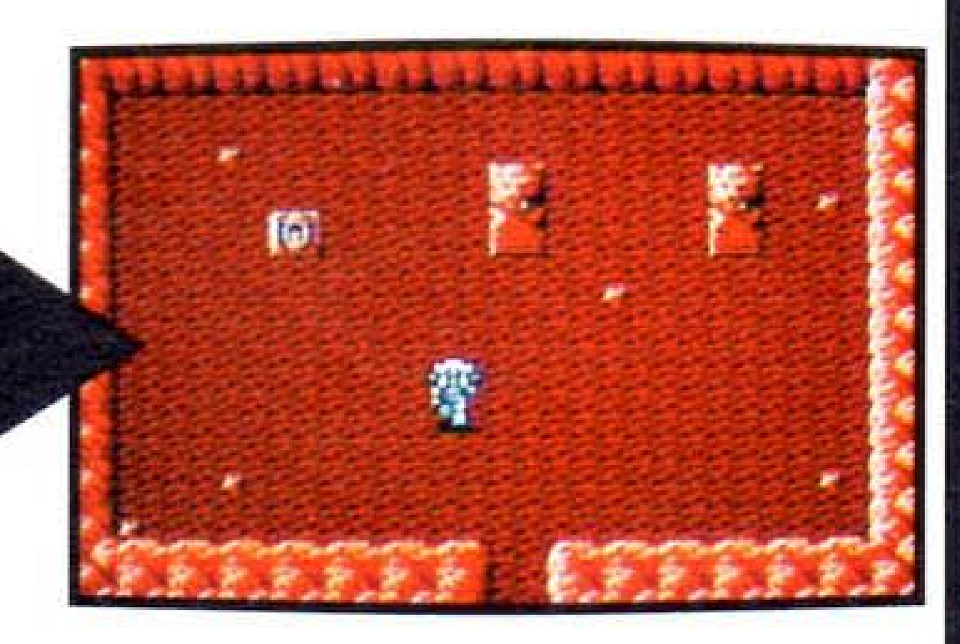
La mayoría de los niveles después del primero contienen habitaciones secretas. Aprende a reconocerlas, o de lo contrario no conseguirás valiosos objetos.



BUSCANDO LA LAMPARA

Dado que algunos niveles te conducen a la más completa oscuridad, pronto descubrirás que la lámpara es un objeto esencial. Está escondida en una habitación secreta cerca del gran muro del nivel 2-1 (ver dibujo adjunto). Entra en la habitación, y pon bombas en las tres estatuas para descubrir la lámpara.



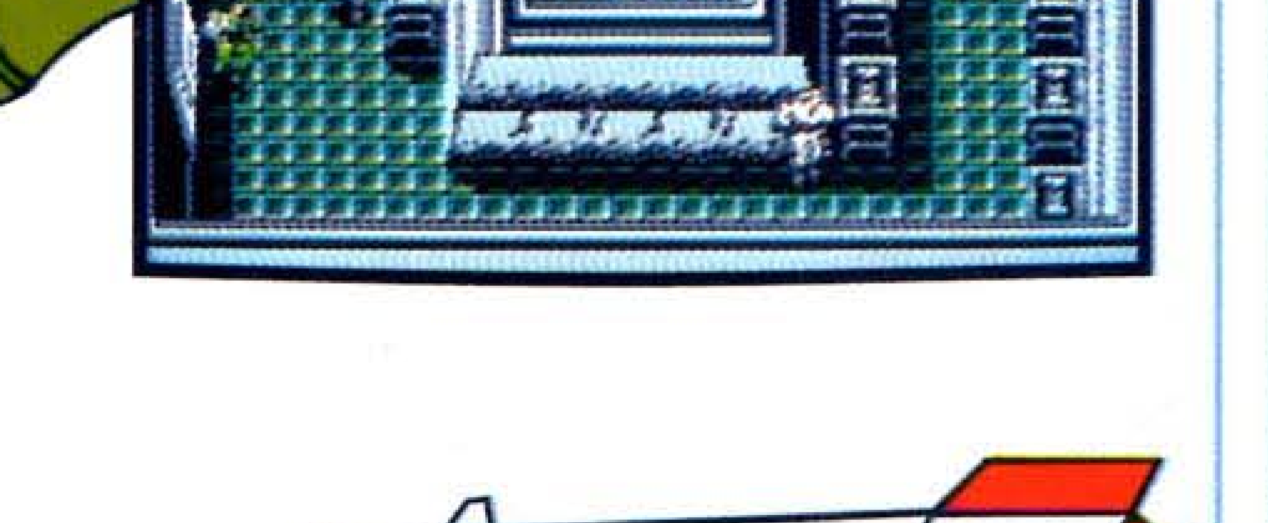




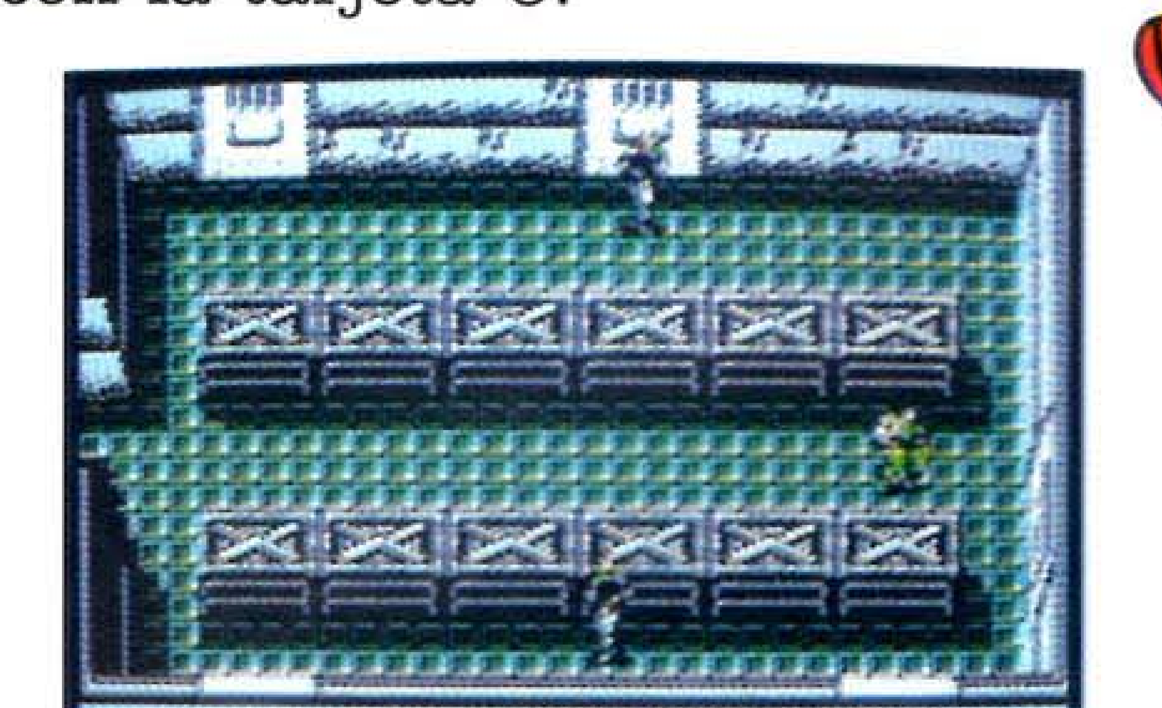
METAL GEAR

¡Dos problemas habituales resueltos!

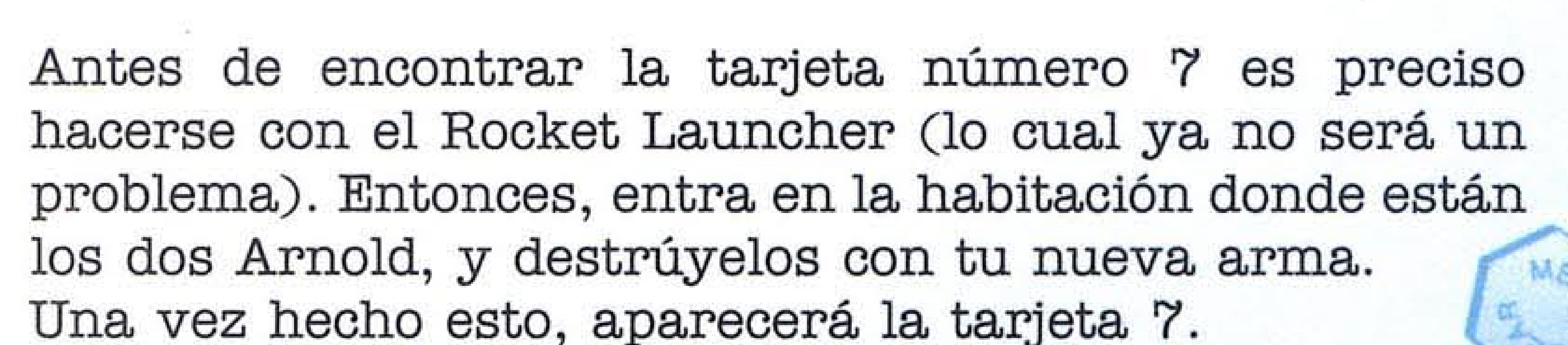
¿Cómo conseguir el Rocket Launcher?



Antes de poder obtener el Rocket Launcher, necesitas descubrir el número de una combatiente de la resistencia, llamada Jennifer. Cuando lo tengas, ve a la habitación que está a la derecha de Arnold, llama a ese número por radio y entra en la habitación superior derecha con la tarjeta 6.



¿Dónde está la tarjeta 7?

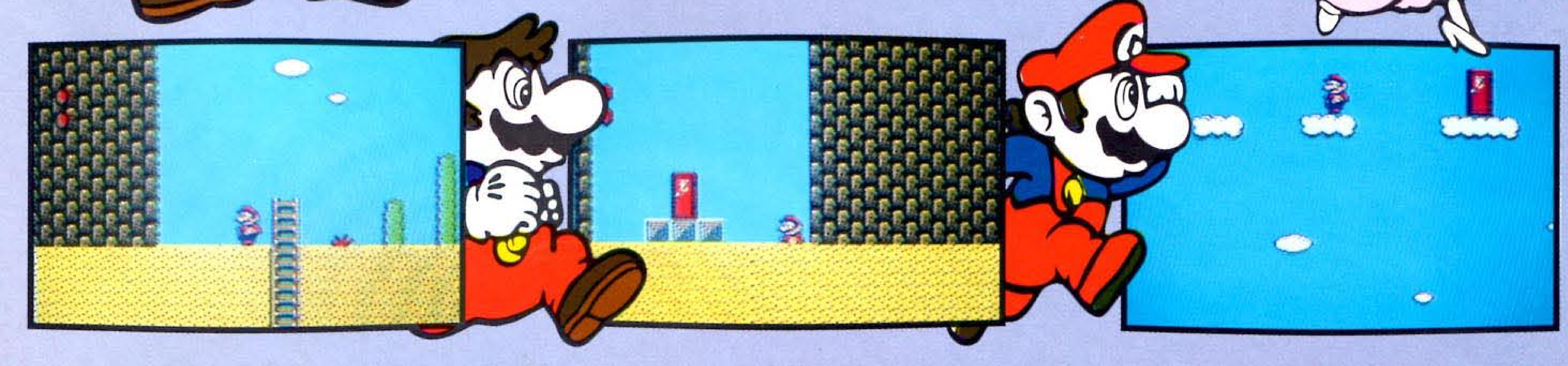


Antes de encontrar la tarjeta número 7 es preciso hacerse con el Rocket Launcher (lo cual ya no será un problema). Entonces, entra en la habitación donde están los dos Arnold, y destrúyelos con tu nueva arma. Una vez hecho esto, aparecerá la tarjeta 7.

SUPER MARIO BROS. 2™

Muchos usuarios han visto una puerta al final del mundo 6-3 que es imposible de alcanzar. Pues bien, no es más que una salida de una "zona de paso" que te permite acceder a ese lugar desde otro punto anterior.

Al comienzo del mundo 6-3, camina por encima del muro a tu izquierda, y deja que tu personaje se hunda en la arena. Entonces, muévete bajo el muro pulsando repetidamente el botón de salto. Finalmente, alcanzarás una puerta que te conducirá hasta el final del nivel.



Trucos de los Lectores

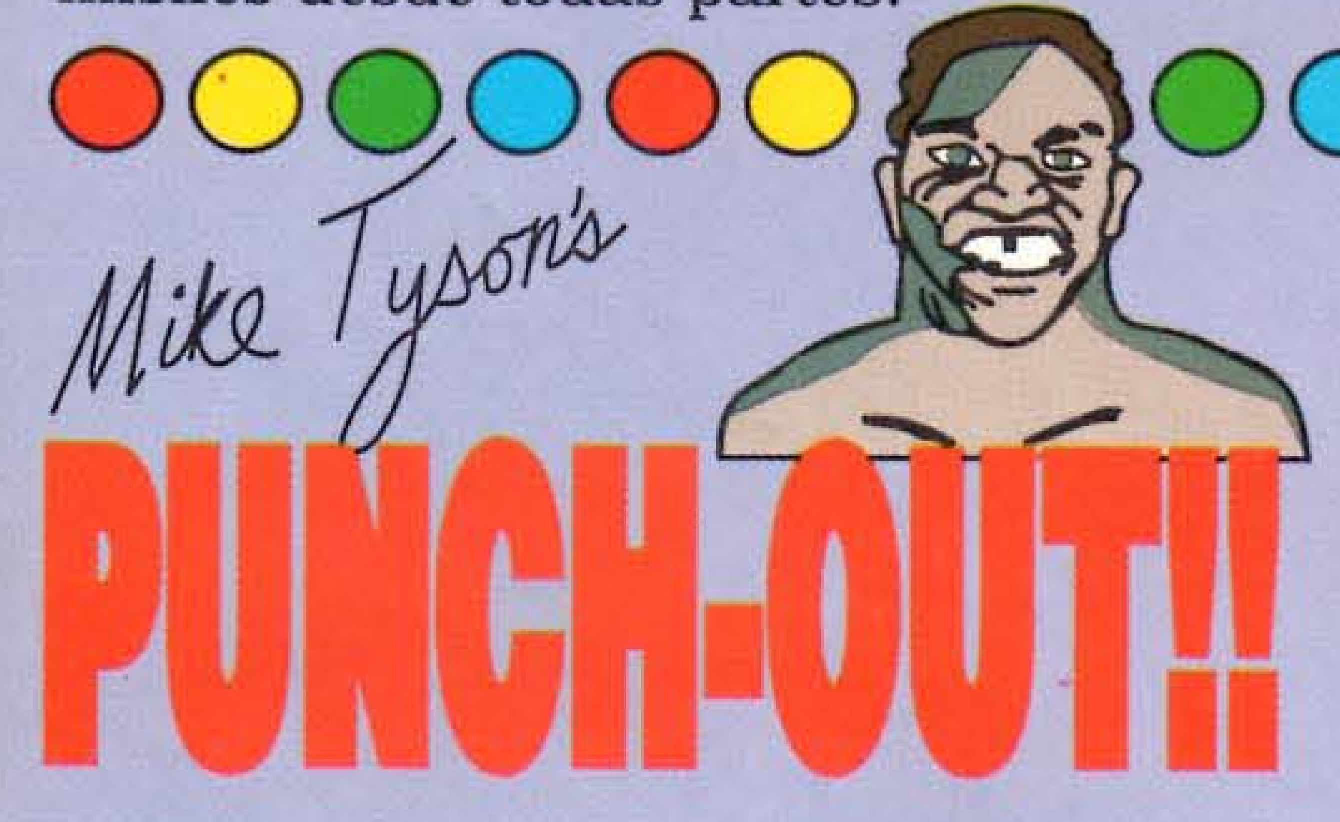
Si tienes un truco estupendo que pueda ser útil a otros usuarios, no dejes de escribirnos. Decenas de miles de lectores de toda Europa lo están esperando. Por supuesto, también debes mandarnos unas líneas si necesitas hacer alguna consulta. Como siempre, la dirección es:

TRUCOS DE LOS LECTORES
CLUB NINTENDO
APDO. DE CORREOS 45080
28080 MADRID



¿Qué debo hacer cuando he destruído al hombre verde en el escritorio?

Así nos llega esta petición de ayuda de Karl Webber (Inglaterra). La respuesta es: busca una sombra en la habitación y destrúyela con una granada. Necesitarás ser rápido, o de lo contrario te caerán misiles desde todas partes.



K. Diment, también de Inglaterra, nos ha enviado estos consejos para acabar con Tyson:

1. Esquiva siempre sus ganchos, ya que son su golpe más poderoso, o te mandará al suelo antes de que te des cuenta.

2. Observa su cara cuando pestañea. El ojo que guiña te indica de qué lado te atacará. Si parpadean repetidamente los dos ojos, entonces te lanzará una serie de puñetazos, aunque, si eres lo suficientemente rápido, podrás golpearle justo cuando empiece a parpadear, ganando así una estrella.

Castlevania

Para acabar con Drácula, tendrás que golpear su cabeza. Una vez que su energía se ha reducido a cero, aparecerá su espíritu, que tratará de envolverte. Asegúrate de llevar el agua bendita, y colócate en el lado izquierdo de la pantalla. Entonces, lánzale latigazos y agua bendita al mismo tiempo.

Matthew Standbrook, Inglaterra.



METROID

Aquí tenemos un sorprendente y útil código que nos manda Matthew Standbrook (¡Otra vez!). ¡Pruébalo, y verás lo que ocurre!

JUSTIN BAILEY
- - - - - - - - - - - -

SUPER MARIO BROS. 2

Aquí están los mejores personajes para usar en cada nivel:

MUNDO 1-1 TOAD	MUNDO 1-2 MARIO	MUNDO 1-3 PRINCESA
MUNDO 2-1 TOAD	MUNDO 2-2 TOAD	MUNDO 2-3 LUIGI
MUNDO 3-1 TOAD	MUNDO 3-2 MARIO	MUNDO 3-3 MARIO
MUNDO 4-1 PRINCESA	MUNDO 4-2 PRINCESA	MUNDO 4-3 TOAD
MUNDO 5-1 LUIGI	MUNDO 5-2 LUIGI	MUNDO 5-3 TOAD
MUNDO 6-1 MARIO	MUNDO 6-2 TOAD	MUNDO 6-3 MARIO
MUNDO 7-1 PRINCESA	MUNDO 7-2 PRINCESA	

Kenji Ohsako, Francia.



Nuestro compatriota Alberto Nortes, de Madrid, nos envía un truco sensacional para Rad Racer:

Durante la pantalla de demostración, puedes mover el indicador de velocidad pulsando el botón B. Por cada dos veces pulsadas, aumentarás en uno el número del nivel en el que comenzarás. Después, pulsa ARRIBA, DERECHA y START a la vez.

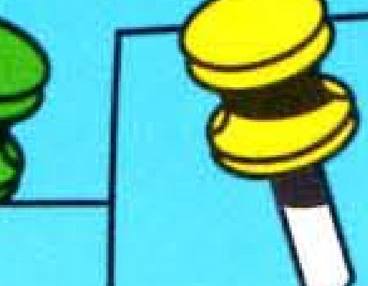
Alberto Nortes, España.



Sr. Editor,
Club Nintendo,
Apdo. de Correos 45080,
28080 MADRID

Correo





Querido Mario:

He oído que mandáis pegatinas gratis a algunos usuarios del Club. ¿Las puedo conseguir yo también? Me gustaría que me enviáseis algunas de Super Mario y de Punch-Out.

Daniel Santos
Madrid

Sí, es cierto. Todos los miembros del Club Nintendo pueden conseguir pegatinas gratis. Lo único que hay que hacer es enviarnos un sobre con el sello y la dirección puestos. Después te enviaremos nosotros las pegatinas en ese mismo sobre a vuelta de correo. Tenemos pegatinas de Super Mario, Metroid y Link.

Sres.:

Mi nombre es Jorge Cristoveanu, y tengo 10 años. Por favor, contesten a las siguientes preguntas:

1. ¿Hay algún descuento en los juegos para los miembros del Club?

2. ¿Por qué no organizan un sistema de alquiler de juegos para los usuarios?

Jorge Cristoveanu
Madrid

En este momento estamos vendiendo nuestros juegos al mínimo precio posible, de modo que no podemos hacer descuentos. En cuanto al tema del alquiler, consideramos que sólo es apropiado para juegos de baja calidad que pueden terminarse en una tarde, pero como todo el mundo sabe, los juegos de Nintendo son largas aventuras que pueden requerir meses de diversión y esfuerzo para ser acabadas.

Sr. Editor:

Después de leer los primeros números de la revista del Club Nintendo, me gustaría hacerles dos preguntas:

1. ¿Cuándo voy a recibir mi carné de miembro del Club? ¿Para qué sirve?

2. ¿Se organizarán concursos y sorteos para los miembros?

Gracias.

Borja Mateo
Bilbao

Si todavía no has recibido tu carné del Club Nintendo, debes ponerlo en nuestro conocimiento para que tratemos de solucionar tu problema. Dicho carné incluye un número personal e intransferible que te servirá para acreditar tu pertenencia al Club. En el futuro, esto te permitirá obtener información sobre los juegos y muchas otras ventajas. En este momento no tenemos preparado ningún concurso ni sorteo, pero probablemente organicemos alguna actividad de este tipo a lo largo del año.

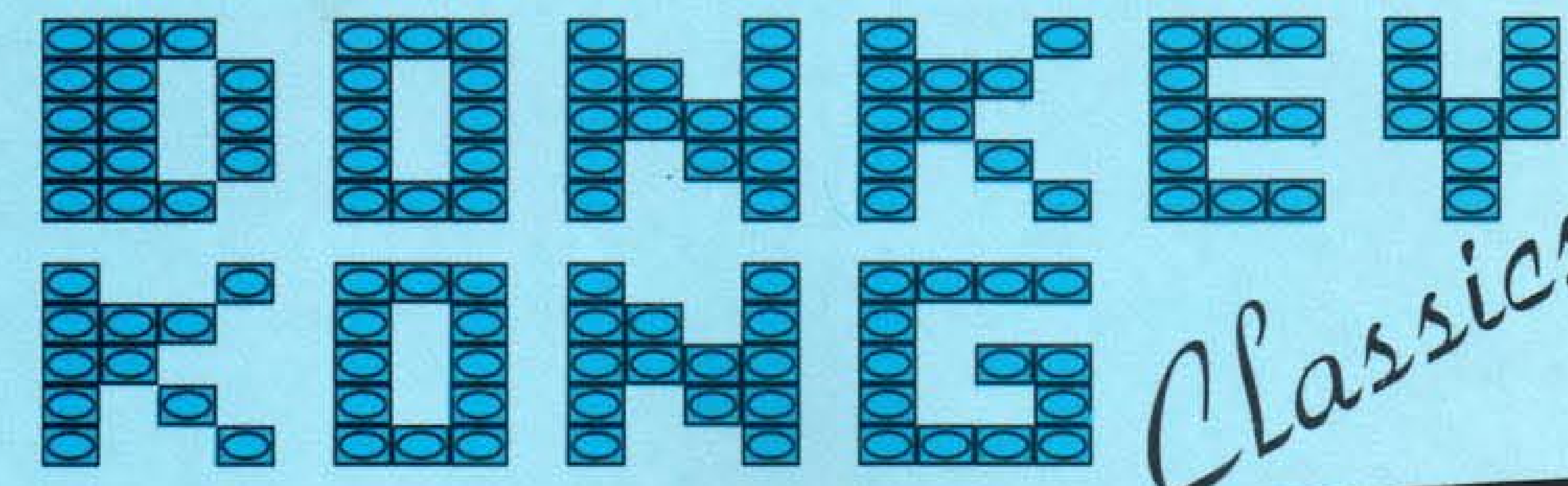
Querido Super Mario:

He leído algo sobre el "Game Boy" y me gustaría que me aclaraseis una duda: ¿El "Game Boy" va a reemplazar a la consola Nintendo?

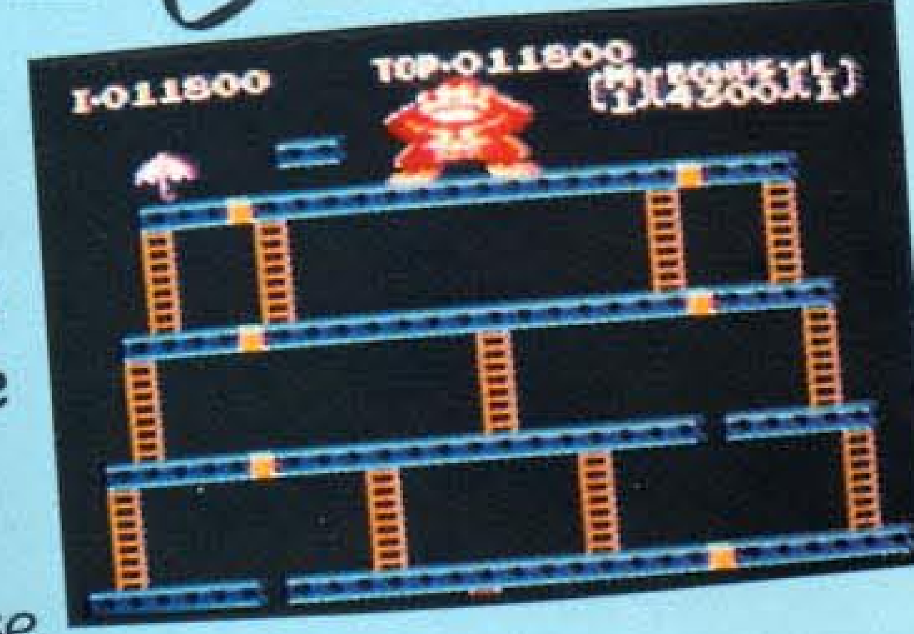
Jorge Fonts
Barcelona

Rotundamente No. "Game Boy" es una pequeña máquina tipo "Hand Held", es decir, un producto diferente que no tiene nada que ver con la consola. Básicamente, se trata de un mini-videojuego portátil de bolsillo, con su propia pantalla líquida y sus propios mini-cartuchos (imagina un videojuego con gráficos reales en completo movimiento, dentro de una pantalla más pequeña que tu mano). Así pues, Game Boy no es otra consola, sino una revolución tecnológica en mini-viedojuegos de bolsillo.

VIDEO SHORTS



Ahora, por cortesía de Nintendo, tienes la ocasión de disfrutar con varios clásicos "arcade" en un sólo cartucho, rebosante de acción. ¡No te lo pierdas!



El primer juego que incluye es **"Donkey Kong"**, un famoso título con cuatro frenéticos niveles. En él debes conducir a Mario hasta la parte superior de cada pantalla, esquivando barriles y otros objetos. Cada pantalla representa un reto diferente y adictivo, para jugadores de todas las edades.

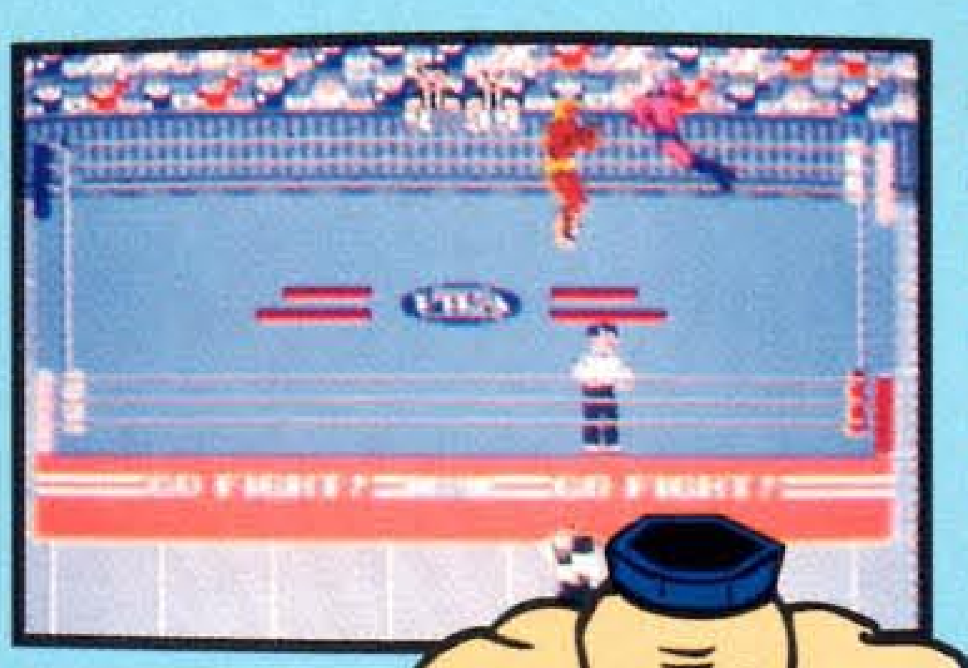
En **"Donkey Kong Jr."** se invierten los papeles, ya que tienes que salvar de las garras de Mario al padre del gorila. El planteamiento del juego es similar al anterior, aunque esta vez será un poco más difícil progresar entre trampas y plataformas. También deberás tener cuidado al saltar entre las lianas, ya que la caída puede costarte una vida.



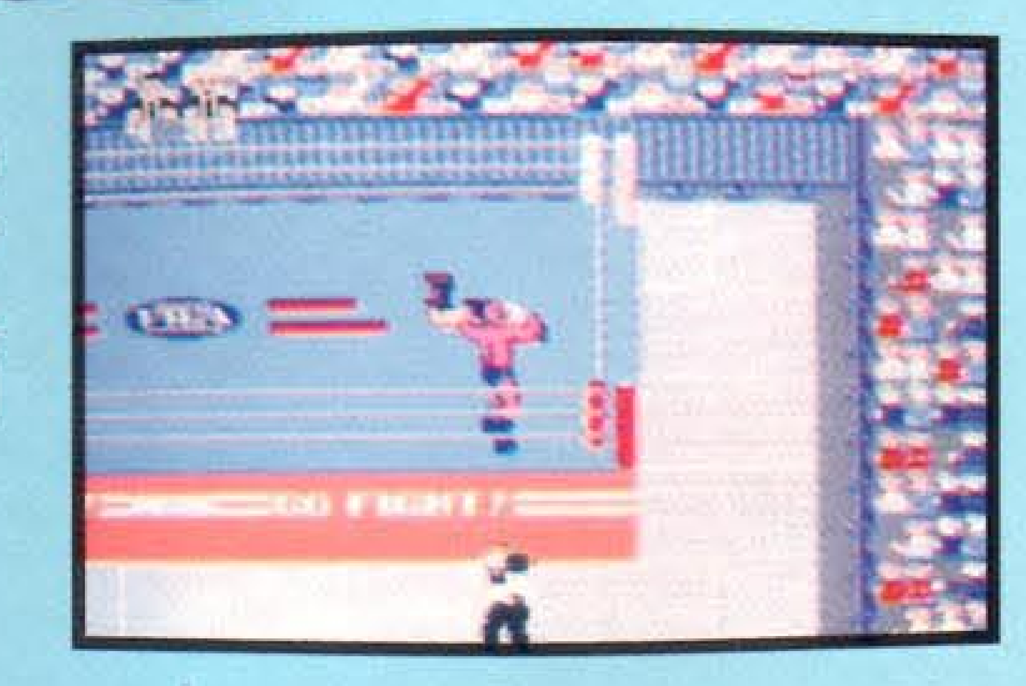
Con dos clásicos como éstos en un solo cartucho, tendrás diversión para mucho tiempo. ¡No puedes dejar escapar esta ocasión!

PRO Wrestling

Disfruta toda la emoción de la lucha libre profesional americana, usando una gran variedad de locos personajes para derrotar a tus oponentes. ¡Incluso puedes arrojar a un luchador fuera del ring!



Hay seis personajes diferentes con diversos movimientos disponibles para cada uno. Cada luchador tiene también sus técnicas especiales: por ejemplo, si Starman agarra a su oponente, puede realizar una espectacular "patada acrobática", mientras que King Slender, Campeón del Mundo, es especialista en el poderoso "golpe rompe-espaldas".



Para ganar un encuentro, debes dañar a tu oponente lo suficiente como para poder tumbarlo contra la lona. Si te conviertes en campeón, y consigues defender diez veces tu título, entonces podrás luchar contra el "Gran Puma".

"Pro-Wrestling" es un juego increíblemente divertido. Además, no le faltan detalles, como por ejemplo el tenaz cámara de televisión o el comentarista de radio. Pero lo mejor es la peculiar personalidad de los luchadores, que pronto se convertirán en tus héroes.

PINBALL

Pinball no es el tema más obvio para un videojuego, pero Nintendo ha sabido arreglárselas para hacer una genial interpretación para la consola, con nuevas ideas y planteamientos. ¡Incluso Mario tiene un pequeño papel en el juego!

Pinball tiene dos pantallas separadas, cada una llena de los elementos tradicionales en este tipo de máquinas. Usando el mando de control para manipular los "flippers", tienes que conseguir hacer rebotar la bola para conseguir puntos, evitando que se vaya fuera del juego. Se consiguen puntos extra derribando series enteras de objetivos.



En la fase de bonificación, debes guiar la bola por la pantalla con la ayuda de Mario, en un intento de despejar la plataforma que retiene prisionera a la Princesa. Si consigues salvarla, entonces estarás en el buen camino para obtener una puntuación de seis cifras.

Los aficionados a las máquinas de pinball encontrarán en este juego un reto para desarrollar nuevas habilidades, y los que nunca lo hayan probado pronto lo incorporarán a la lista de sus aficiones.



MEJORES PUNTUACIONES

Castlevania
Jose Fernandez France 1,042,900
Paulo Da Silva France 999,910

Ghosts 'N Goblins
Ken Phillips UK 4,625,900

Gradius
Paul Stokes UK 2,021,600

Golf
George Coster UK 11 below par
Leigh Gatheridge UK 6 below par

Kid Icarus
Corrie Staal Holland 9,999,999
Rora Kolder Holland 6,371,514

Legend Of Zelda
Dougie Nouble (12) UK Completed in 7 lives
Darren Gatheridge UK Completed in 8 lives

Kung Fu
Jeremy Joiris (14) Belguim 966,240
Jean Luc Garant (24) France 475,190

Pinball
Martijn Arens Holland 196,180
Didier Helbourg (26) France 140,680

Gunsmoke
Paul Stokes (14) UK 362,850
Matthias Schebmayr (10) Germany 254,620

R.C. Pro-Am
Karl Webber UK 262,335
Chris Dye UK 185,675

Robowarrior
Jim Wilson UK 5,975,000
L.V. Berg Holland 3,486,000

Rush 'N Attack
David Roy (16) France 1,345,400
Fabian Blandieu Belguim 1,018,100

Mach Rider
Johan Leyton Holland 238,270
Michael Marguin (14) France 187,730

Trojan
Robert Cridland (14) UK 114,650
Darren Gatheridge UK 107,750

PT SM

De acuerdo, lo conseguiste. ¿Es cierto que pudiste con ellos? ¿Si?
Bien, si es asi, mándanos tu punctuation con una foto como prueba, ademas de tu nombre, dirección, y edad, a:
Club Nintendo, Apdo. De Correros 45080, 28080 Madrid

Informe Secreto

Un vistazo a las últimas novedades de NINTENDO en España.

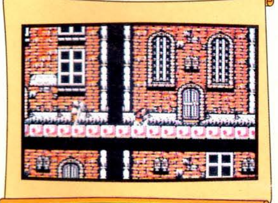
Simon's Quest™



El Conde ha vuelto, y está sediento de venganza. Ha puesto una maldición sobre Simon Belmont, que poco a poco está perdiendo su alma. Su única oportunidad de sobrevivir es encontrar las cinco partes del cuerpo de Drácula, y quemarlas en su castillo. Esta va a ser la más dura y peligrosa aventura de Simon, y posiblemente la última. Tendrá que enfrentarse a las criaturas de la noche, a terroríficas trampas, y a mortíferos monstruos. Sin embargo, Simon tiene todo lo que necesita para no perder la esperanza, incluyendo una gran dosis de coraje.



Así comienza la aventura de Simon...



A través de sus viajes, Simon encontrará a numerosos lugareños que le darán ayuda y consejo (aunque algunos bromistas le mentirán). También podrá comerciar con hábiles mercaderes, que le venderán objetos útiles para luchar contra los espíritus diabólicos.

Toda la aventura está ambientada, como no, en Transilvania. Te recomendamos que hagas un mapa. Hay mucho que descubrir en este juego, y parte de esa información la encontrarás en el gran reportaje del próximo número.



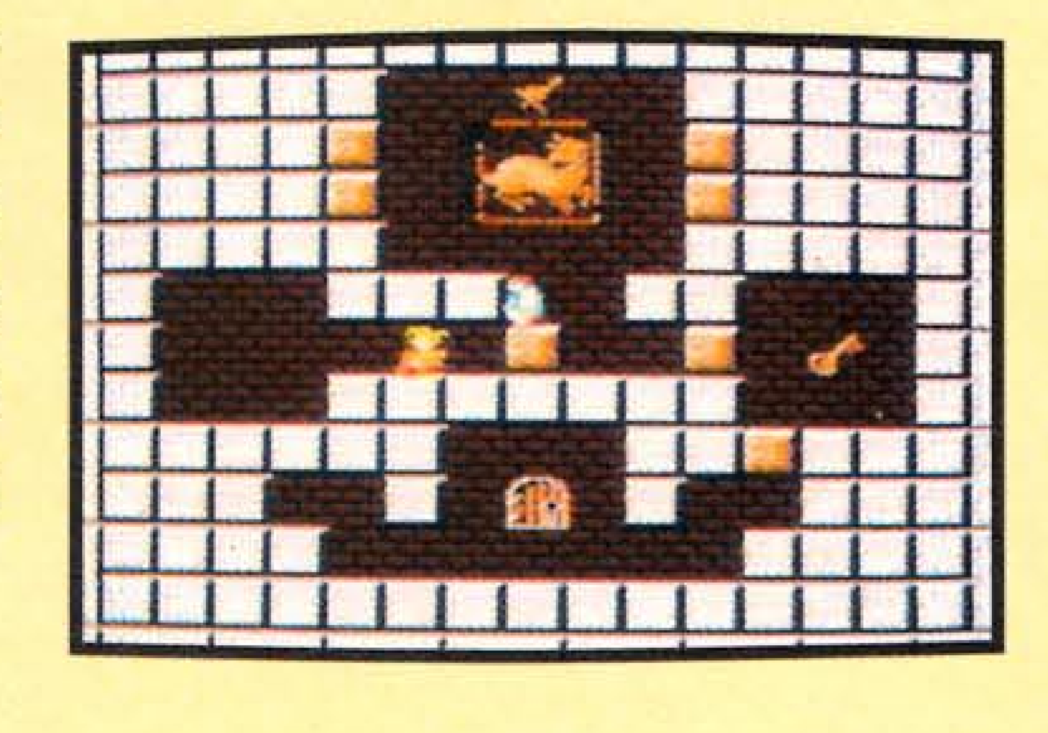
Las Mansiones

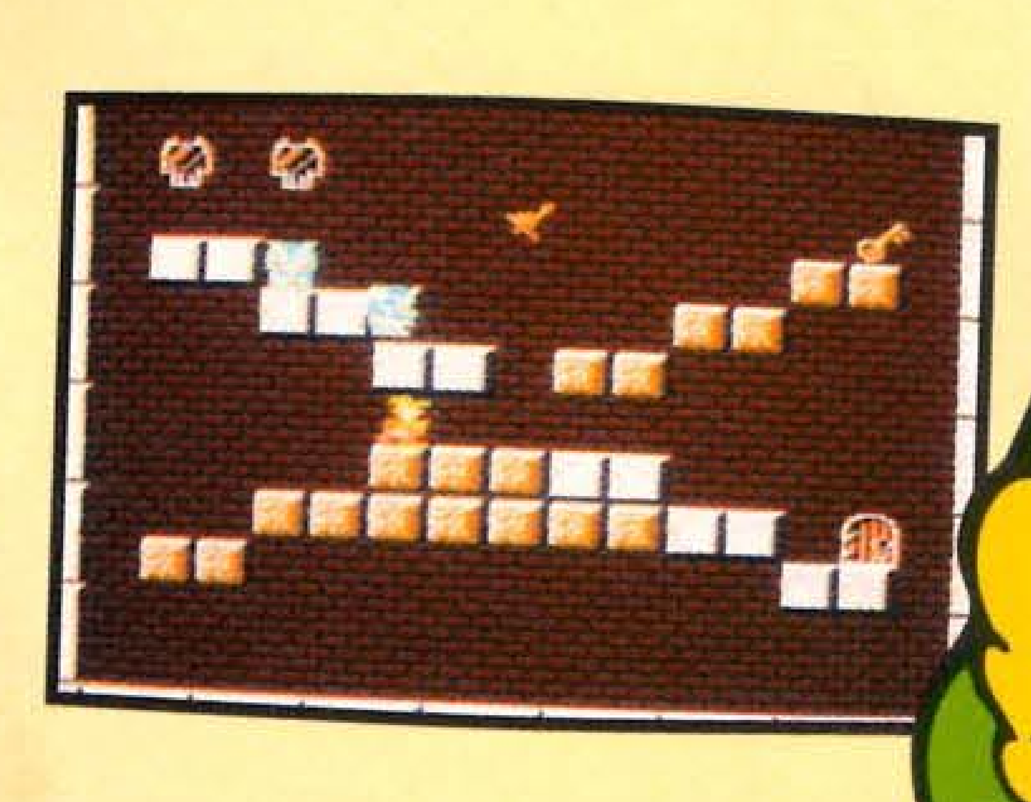
*Hay seis mansiones que encontrar en **"Simon's Quest"**, cinco de las cuales esconden los órganos vitales de Drácula. El último órgano está oculto en el Castillo del Conde, pero para llegar hasta él primero deberás haber conseguido las otras cinco partes, y derrotado a los guardianes de las mismas. Créenos si te decimos que no es tan fácil como parece...*



SOLOMON'S KEY

Hace muchos años, todos los demonios fueron capturados por el mago Solomon, y encerrados dentro de un libro secreto, llamado "Solomon's Key". Todo íba bien en el mundo, hasta que un monje descubrió el libro, y permitió que los demonios escaparan. El rey Yutra, de la tierra de Lyrac, temió que éstos volvieran a someter a sus gentes, y por ello envió al mago Dana a la tierra prohibida de "La Constelación Signo" para devolver de nuevo a los demonios a su mundo.





"Solomon's Key" es un arcade único, que requiere una gran dosis de estrategia para ser resuelto. La idea general consiste en atravesar nada menos que 50 pantallas construyendo y destruyendo bloques con tu magia, y encontrando la llave que te permita acceder a la fase siguiente.

Además, mientras te abres camino hasta la salida, tendrás que combatir contra los numerosos demonios que encontrarás a tu paso, y tratar de no perder tu energía. También hay diversas bonificaciones, que te darán ciertas ventajas durante un tiempo, aunque debes tener cuidado con los signos demoníacos.



Solomon's Key es un emocionante juego de Tecmo con un planteamiento original, que pronto se convertirá en un éxito. ¡No dejes que tu consola se quede sin él!



¡Hawke ha vuelto para vengarse! Varios campos de prisioneros de guerra han sido localizados por el Servicio Central de Inteligencia, y Hawke ha sido destinado a la misión de destruir sus defensas para permitir que los prisioneros escapen.

Hay nada menos que 25 niveles que atravesar a los mandos de tu Airwolf, y cada uno de ellos contiene cierto número de prisioneros que tendrás que liberar. Además, en cada base encontrarás un símbolo de recuperación de combustible, y un sinfín de aviones enemigos. Para detener a las fuerzas hostiles de cada sector, deberás encontrar y destruir la torre de control de la base.



"Airwolf" es fácil de controlar, y contiene sensacionales gráficos. Para más información sobre este nuevo juego, no dejes de consultar nuestro próximo número.



BATMAN
The Video Game
RYGAR
Join Forces With The Legendary Warrior
KONAMI
Castlevania II
Simon's Quest
ULTRA
SKATE OR DIE
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
ULTRA
The relentless building block video puzzle.
TETRIS
FROM RUSSIA WITH FUN!
Instala un
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
cerca de TI
TECMO
SOLOMON'S KEY
Unlock Solomon's Secrets
DOUBLE DRAGON
Based on the Hit Video Game
7 Action-packed Stages
Multiple Score Feature
FESTER'S QUEST
POWER
MAX
COLOUR
MAX
BRIGH
MAX
VOLUME
MAX
¡Juegos Explosivos!
Club Nintendo